

3 QUESTIONS À... SÉBASTIEN GENVO

Fondateur de l'Expressive
Game Lab



DR

« Le jeu vidéo constitue l'un des modèles de l'art du XXI^e siècle »

Propos recueillis par P. Br.

Professeur au département information-communication de l'université de Lorraine, Sébastien Genvo est le pionnier français de la recherche sur les jeux vidéo. Implanté à TCRM-Blida, l'Expressive Game Lab, qu'il dirige, constitue à la fois une plateforme d'analyse des contenus et des usages de ce nouveau média et un espace de recherche et de créativité.

1 Quelles opportunités Metz vous a-t-elle offertes pour développer la recherche sur les jeux vidéo ?

Metz a toujours été à la pointe de l'innovation technologique. Voici 25 ans, les médiathèques municipales étaient parmi les premières de France à proposer des jeux vidéo. L'environnement académique est également propice. L'université Paul-Verlaine de Metz m'a accordé un contrat de doctorant pour soutenir en 2006 la première thèse consacrée aux jeux vidéo. L'université de Lorraine, qui lui a succédé en 2011, m'a confié la première habilitation de France à diriger des recherches sur ce thème.

En rapprochant sciences dures et sciences humaines, l'université de Lorraine a créé un environnement inédit très favorable à l'Expressive Game Lab. Le Centre de recherche sur les médiations (Crem) et le laboratoire de recherche en informatique Loria coopèrent en matière d'intelligence artificielle et de sciences cognitives, mais aussi sur des projets liés à l'information, à la communication, à la sociologie ou à la linguistique. Le laboratoire implanté à TCRM-Blida offre également aux doctorants et aux chercheurs des moyens techniques. L'Expressive Game Lab dispose d'une grande

collection de jeux vidéo et de consoles qui ne sont plus accessibles aujourd'hui.

2 Qu'apporte aujourd'hui la recherche sur les jeux vidéo à la ville de Metz ?

La ville offre un contexte innovant et dynamique sur un objet en plein essor. Le jeu vidéo constitue l'un des modèles de l'art du XXI^e siècle. Il est à l'avant-garde de la dématérialisation et déborde largement de son objet, puisqu'il pose les enjeux de la gestion des communautés en ligne, de la narration interactive, ou encore de la conservation du patrimoine numérique.

Metz est aujourd'hui identifiée comme une ville pionnière en matière de jeux vidéo, comme en témoigne la tenue de l'eSports World Convention au Centre des congrès l'an prochain. TCRM-Blida constitue un lieu unique en France, un laboratoire implanté hors les murs de l'université, en prise directe avec le tissu économique et territorial. Il accueille le cluster régional East Game et bon nombre d'entreprises qui ont recruté nos étudiants. L'Expressive Game Lab s'implique également dans la recherche-développement d'entreprises régionales.

3 Quels développements espérez-vous à moyen terme ?

J'espère pouvoir mettre en place une filière de formation aux jeux vidéo, qui couvrirait de multiples facettes : la recherche, la conception, les usages de la réalité virtuelle... Cette filière nécessite des postes d'enseignants-chercheurs. Les universités de Montréal et de Québec, avec lesquelles nous travaillons, sont parvenues à créer une véritable filière économique en investissant massivement dans la création de ces postes. ■